

**PERANCANGAN KOMIK *BACKPACKING*
DI YOGYAKARTA**



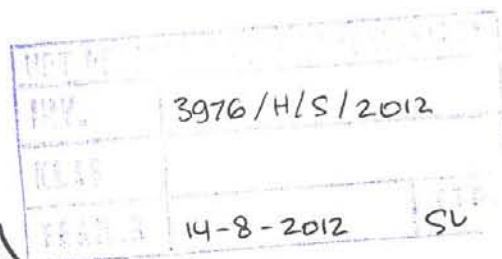
PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Syarifah Fitriana

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2012

**PERANCANGAN KOMIK *BACKPACKING*
DI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Syarifah Fitriana



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN KOMIK *BACKPACKING*
DI YOGYAKARTA**



PERANCANGAN/PENCIPTAAN

Syarifah Fitriana

NIM 0711622024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2012

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK *BACKPACKING* DI YOGYAKARTA, diajukan oleh Syarifah Fitriana, NIM 0711622024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 5 Juli 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,


P. Gogor Bangsa, S.Sn. M.Sn.

NIP.197001062 008011 017

Pembimbing II/ Anggota,


Terra Bajraghosa, S.Sn.

NIP.197001062 00801 1 017

Cognate/ Anggota,


Indira Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720902 200121 001

Ketua Program Studi DKV/
Anggota,


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/
Anggota,


Drs. Lasina, M.Sn.

NIP.19570513 198803 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastri Triatmodjo, M.Des.

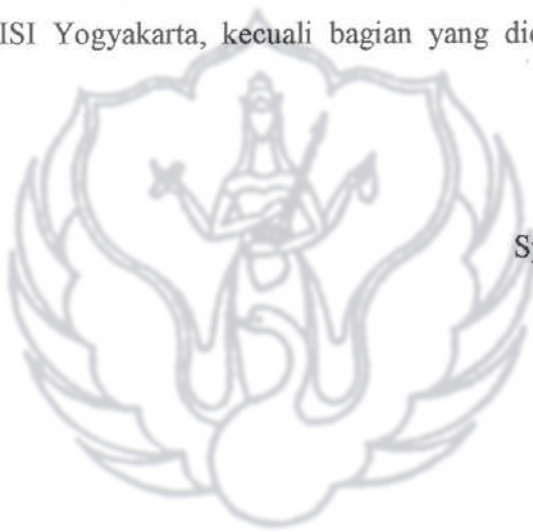
NIP.19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : PERANCANGAN KOMIK *BACKPACKING* DI YOGYAKARTA

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.



Syarifah Fitriana
0711622024

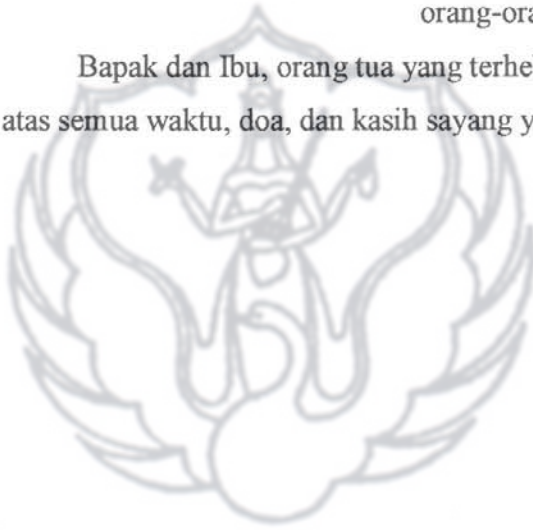
HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk

orang-orang yang kusayang:

Bapak dan Ibu, orang tua yang terhebat sepanjang masa

Terimakasih atas semua waktu, doa, dan kasih sayang yang telah diberikan



KATA PENGANTAR

Komik telah menjadi bacaan yang lumrah dimasa sekarang, beragam jenis komik ada dipasaran, dari komik untuk anak-anak hingga komik-komik dewasa. Beragam informasi mulai sains, sejarah, opini, masalah sosial hingga curahan hati dari komikus dituangkan dalam sebuah komik dan menghiasi rak-rak di toko buku. Ini menandakan bahwa komik mulai diterima oleh masyarakat Indonesia.

Manisnya perkembangan penerbitan buku yang ada di Indonesia turut dirasakan pula oleh Trinity sebagai penulis *best seller* “The Naked Traveller”. Pada tahun 2010 Trinity, Erastiany menerbitkan sebuah komik berjudul “Duo Hippo Dinamis Tersesat di Byzantium” yang digambar secara apik oleh Sheila Rooswitha Putri. Komik inipun diklaim sebagai komik *graphic travelogue* pertama di Indonesia. Masyarakat ternyata cukup mengapresiasi positif terhadap komik ini karena terbukti mengalami beberapa kali cetak ulang. Hal ini memnandakan bahwa komik bertema *traveling* atau *backpacking* bisa mendapatkan tempat bagi di masyarakat Indonesia sama halnya dengan larisnya buku-buku yang bertema serupa.

Indonesia adalah negara yang luas, lengkap dengan keindahan pantai, pemandangan alam dan bawah laut, bangunan-bangunan tua dan museum-museum yang tersebar diseluruh Indonesia seharusnya bisa menjadi motivasi kuat anak-nak muda untuk mengunjunginya, namun kurangnya informasi dan motivasi membuat banyak diantara mereka yang melewatkan pengalaman tersebut dan sibuk dengan urusan dan pekerjaan lain.

Disusunnya perancangan komik dengan tema *backpacking* di Yogyakarta, membahas tentang segala sesuatu tentang *backpacking*, mulai dari sejarah, manfaat, tokoh-tokoh *backpacking* di Indonesia, hingga kisah perjalanan seorang *backpacker* ke kota Yogyakarta dengan berbagai kisah, pengalaman dan tips-tips yang akan diceritakannya dalam komik bertema *backpacking*. Dengan bertualang dan bertemu dengan banyak orang di berbagai tempat, membuat seorang *backpacker* terlatih untuk lebih peka dan mampu memecahkan setiap persoalan yang tiba-tiba muncul di

hadapannya. *Backpacker* bukan lagi berbicara masalah kekuatan atau ketangkasan, melainkan kesadaran dan kedewasaan. Perancangan tugas akhir komik ini semoga menjadi sumber informasi dan motivasi kepada anak-anak muda tentang *traveling* dengan cara *backpacking*.

Penulis



UCAPAN TERIMAKASIH

Tugas akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Seni di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Dalam proses pembuatan hingga terselesaikannya perancangan komik ini, tak akan lepas dari bantuan dan dukungan dari segala pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT dan semua ciptaan Nya yang Maha Agung
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn.
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
4. Pembimbing I, Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn, M.Sn, atas kesabaran dan perhatiannya dalam membimbing.
5. Pembimbing II, Terra Bajraghosa, S.Sn yang banyak memberikan solusi dan masukan.
6. Kepada Ibu Hesti Rahayu sebagai dosen wali, pak Koskow, pak Wibowo, dll
7. Deedee Caniago, Trinity, Elok Dyah Meswati, dan Nancy Margaretha atas kesediannya menjadi informan mengenai dunia *backpacking*.
8. Orang tua yang dengan sabar menunggu anaknya lulus, bapak Muh Panut, dan Ibu terhebat, ibu Karsinah, kakakku Basith Cholith Miftahidin, lelaki paling sabar di dunia yang mau memberiku apa saja.
9. Gustopo Galang Wibowo yang selalu membantu dan memberi dukungan
10. Para *brother* SGK, Bangkit, Endro, Fuadinur yang melewati tantangan berbagai tugas dengan sabar dan ceria.

11. Terimakasih selalu untuk kalian para *sister gendut*, Cili, Pipin, Ivo, Bembi, Nina, Ayus, dan Apin yang telah membantu mengetik, dan mensupport selama TA.
12. Teman-teman seperjuangan TA periode 2 tahun 2012, Nian, Asif, Tredi, Anas, Sekar, Ricky, Awa, Tam2, Tiwi, Edi J, Mas Abes, Mbak Dini dll
13. Anak-anak Sapoe Lidi, Langgeng, Gin2, Duo Ayu Ajeng, Hendra, Doyok, , Ijal, Bkti, dan segerombolan lagi
14. Kakak-kakak senior yang top Gandhi Eka, Enjhel Melanie, Upit, Adit yang menginspirasi perjalanan untuk berkomik sepanjang kuliah di Diskom ISI
15. Teman-teman di Disko Comiclub, yang memberi pengalaman yang tak terlupakan.
16. Pada generasi angkatan Otakkanan 03, Origami 04, Kotakpensil 05, Asimetri 06, Langit biru 08
17. Keluarga Existcomm Marcomm dan Cekidot Magz yang telah memberikan kesempatan magang sekaligus kerja yang luar biasa, kepada bapak drg. Edy Purjanto, emak Wulan, bunda Rini, bu Iin, Mas Mendung, Mas Oman, Tita, Angga, Ichan, Agil, Maul, Bram, Ucha, Wisnu, terimakasih atas doa dan segala semangat yang diberikan.
18. Buat Dina Nilam Wulandari, dan Elvita "Ane" Adnin Kasturi, terimakasih atas bantuannyayang tak terkira dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

ABSTRAK

Syarifah Fitriana

Perancangan Tugas Akhir Komik *Backpacking* di Yogyakarta.

Backpacking merupakan cara atau *style* dalam melakukan perjalanan, ini dimungkinkan jika kita melakukan perjalanan secara *independent*, bukan dikelola oleh *travel agent*. Perkembangan *backpacking* di Indonesia mulai terasa sejak era internet bisa dijangkau lebih mudah oleh masyarakat umum. Pengetahuan tentang *backpacking* membuat masyarakat memahami bahwa *traveling* tidak hanya dilakukan oleh kalangan kaya dan berpunya saja, namun siapapun mereka bisa melakukan *traveling* jika ada kemauan yang tinggi. Komik dipilih sebagai media perancangan karena komik merupakan media yang efektif sebagai sarana informasi yang menghibur. Gabungan antara gambar dan kata yang disusun secara berurutan membuat pengetahuan mudah diserap oleh *target audience*. Kota yang dipilih adalah Yogyakarta, karena Yogyakarta telah dikenal sebagai daerah istimewa sebagai tempat destinasi wisata baik dalam negeri maupun luar negeri yang memiliki kekayaan budaya Jawa dan memiliki keindahan alam serta berbagai ragam keunikan yang ada didalamnya.

Kata kunci: *komik, backpacking, jalan-jalan,, wisata, , Yogyakarta*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	3
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batas dan Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	4
G. Sistematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	13
A. Identifikasi	13
1. Tinjauan Komik	13
a. Pengertian Komik	13
b. Sejarah Komik Dunia	14
c. Sejarah Komik Indonesia	24
d. Bentuk dan jenis komik	31

e. Basis media komik.....	37
f. Elemen Komik.....	45
g. Kategori teknik cara pembuatan komik.....	55
h. Kriteria komik yang baik.....	56
i. Prosedur proses perancangan komik.....	56
j. Hakikat komik.....	57
k. Unsur pokok komik.....	58
 2. Tinjauan <i>Backpacking</i>	62
a. Pengertian <i>backpacking</i>	62
b. Sejarah <i>backpacking</i>	67
c. Tujuan <i>backpacking</i>	69
d. <i>Backpacking</i> di Indonesia	71
e. Keunggulan wisata <i>backpacking</i>	74
B. Analisis	76

BAB III KONSEP PERANCANGAN	83
A. Konsep Kreatif	83
1. Tujuan Kreatif	83
2. Strategi Kreatif	84
a. Target audience.....	84
b. Isi pesan	85
c. Format bentuk dan ukuran komik	85
d. Pendekatan gaya visual penyajian komik.....	87
e. Gaya penulisan naskah	92
f. Gaya visual	92
g. Teknik visualisasi	94
h. Teknik cetak	94

3. Konsep Komik	95
a. Judul.....	95
b. Tema	95
c. Sinopsis.....	95
d. Setting cerita	95
e. Konflik cerita.....	96
f. Tokoh utama	96
1) Karakter tokoh utama.....	96
2) Karakter tokoh pendukung.....	96
g. Storyline.....	97
4. Biaya Kreatif	151

BAB IV PROSES DESAIN	154
1. Data visual karakter tokoh.....	154
2. Data visual pakaian	156
3. Data visual setting	160
4. Data visual pendukung cerita	173
A. Studi Visual	177
1. Studi visual unsur property.....	177
2. Studi visual karakter tokoh utama dan pendukung	179
3. Studi visual unsure arsitektural.....	181
4. Studi visual panel dan balon kata.....	184
5. Studi visual tipografi	185
6. Studi visual warna	187
7. Studi visual arsir.....	187
B. Desain Buku Komik	188
1. Merancang Halaman Isi.....	188
2. Merancang Sampul	202

3. Halaman Isi	204
C. Studi Visual Media Pendukung	291
1. Properti Pendukung	253
2. <i>Merchandisez</i>	295
BAB V PENUTUP	301
A. Kesimpulan	301
B. Saran	302

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Rudolf Topffer.....	16
Gambar 2. Komik Tin tin.....	17
Gambar 3. Komik The Yellow Kid.....	18
Gambar 4. Astro Boy	22
Gambar 5. Komik Oriental Heroes	23
Gambar 6. Komik Manhwa	24
Gambar 7. Wayang Beber.....	25
Gambar 8. Komik Put on	26
Gambar 9. Komik roman remaja	29
Gambar 10. Kartun komik Benny & Mice.....	32
Gambar 11. Buku komik Hidup Itu Indah	33
Gambar 12. Novel grafis.....	33
Gambar 13. Komik Antologi 7	34
Gambar 14. Komik online Pitoeng	35
Gambar 15. Komik Intruksi Holcim	37
Gambar 16. Transisi panel momen ke momen	38
Gambar 17. Transisi panel Aksi ke aksi	39
Gambar 18. Transisi panel Subyek ke subyek	39
Gambar 19. Transisi panel lokasi ke lokasi	40
Gambar 20. Transisi panel aspek ke aspek	40
Gambar 21. Transisi panel Non Sequitur.....	41
Gambar 22. Kata spesifik.....	42
Gambar 23. Gambar spesifik	43
Gambar 24. Duo spesifik	43
Gambar 25. Berpotongan	43
Gambar 26. <i>Interdependent</i>	44

Gambar 27. Pararel	44
Gambar 28. Montase	44
Gambar 29. <i>Bird eye view</i>	45
Gambar 30. <i>High angle</i>	46
Gambar 31. <i>Low angle</i>	46
Gambar 32. <i>Eye level</i>	47
Gambar 33. <i>Frog eye</i>	47
Gambar 34. <i>Close up</i>	48
Gambar 35. <i>Extreme close up</i>	48
Gambar 36. <i>Medium shot</i>	49
Gambar 37. <i>Long shot</i>	49
Gambar 38. <i>Extreme long shot</i>	50
Gambar 39. Parit	50
Gambar 40. Balon ucapan	51
Gambar 41. Balon pikiran	51
Gambar 42. <i>Caption</i>	51
Gambar 43. Bunyi huruf	52
Gambar 44. Kop komik strip Benny & Mice	55
Gambar 45. <i>Backpacker</i> wanita	66
Gambar 46. Lonely planet	66
Gambar 47. Salah satu contoh buku panduan jalan-jalan	66
Gambar 48. "Giro intorno al Mondo"	68
Gambar 49. The Naked Traveler 1-3	72
Gambar 50. "Duo Hippo Dinamis Tersesat di Byzantium"	73
Gambar 51. Boule and Bill	87
Gambar 52. Komik Smurf	88
Gambar 53. "A Contract with God"	88
Gambar 54. Komik Putri Limaran	92

Gambar 55. Kartun Duo Hippo Dinamis	93
Gambar 56. Komik manga	94
Gambar 57. Mapala.....	154
Gambar 58. Mahasiswa yang jalan-jalan ala <i>backpacking</i>	155
Gambar 59. Mahasiswi yang mempunyai hobi jalan-jalan.....	156
Gambar 60. Gaya <i>backpacker</i> remaja.....	157
Gambar 61. Gaya berpakaian <i>backpacker</i>	157
Gambar 62. Beragam pakaian yang dikenakan <i>backpacker</i> wanita	158
Gambar 63. Sepatu dan sandal yang dipakai oleh <i>backpacker</i>	158
Gambar 64. Gaya sandal santai.....	158
Gambar 65. Berbagai macam tas <i>carrier</i>	159
Gambar 66. Berbagai macam tas <i>daypack</i>	159
Gambar 67. Gaya berpakaian kasual seorang mahasiswi	159
Gambar 68. Sepatu All Star converse	160
Gambar 69. Kamar remaja putri	160
Gambar 70. Stasiun Tugu Yogyakarta.....	161
Gambar 71. Kampung Sosrowijayan	161
Gambar 72. Jalan Malioboro.....	162
Gambar 73. Museum Sono Budoyo Yogyakarta.....	162
Gambar 74. Candi Prambanan	163
Gambar 75. Tugu Yogyakarta.....	163
Gambar 76. Monumen Perjuangan Gamelan.....	164
Gambar 77. Alun-alun utara	164
Gambar 78. Alun-alun selatan	165
Gambar 79. Taman sari.....	166
Gambar 80. Keraton Yogyakarta	167
Gambar 81. Benteng Vredeburg	168
Gambar 82. Museum Kereta Keraton Yogyakarta	169

Gambar 83. Pantai Indrayanti	170
Gambar 84. Pantai Baron	170
Gambar 85. Warung Gudeg	171
Gambar 86. Warung bakmi godog	171
Gambar 87. Toko oleh-oleh	172
Gambar 88. Sentra gudeg Wijilan	172
Gambar 89. Rumah tua	173
Gambar 90. Giovanni Franscesco Gemelli Careri	173
Gambar 91. Buku 'Giro intorno al Mondo'	174
Gambar 92. Trinity	174
Gambar 93. Elok Dyah Messwati	174
Gambar 94. Andrea Hirata	175
Gambar 95. Nancy Margareta	175
Gambar 96. Kaum hippies	176
Gambar 97. Peta rute Transjogja	176
Gambar 98. Garis imajiner kota Yogyakarta	177
Gambar 99. Seperangkat komputer	177
Gambar 100. Sepeda mini	177
Gambar 101. Becak	178
Gambar 102. Sepeda motor tua	178
Gambar 103. Karakter tokoh utama	179
Gambar 104. Karakter tokoh pendukung	179
Gambar 105. Stasiun Tugu Yogyakarta	180
Gambar 106. Benteng Vredeburg	181
Gambar 107. Tugu Yogyakarta	183
Gambar 108. Taman sari	183
Gambar 109. Arah baca panel komik	184
Gambar 110. Balon kata percakapan, marah dan bergumam	185

Gambar 111. Panel narasi	185
Gambar 112. Studi warna	187
Gambar 113. Studi arsir	187
Gambar 114. Desain sampul depan dan belakang	203
Gambar 115. Poster pameran.....	291
Gambar 116. X Banner	292
Gambar 117. Booklet katalog pameran	292
Gambar 118. Display pameran	293
Gambar 119. Display pop up	294
Gambar 120. <i>Totebag</i>	295
Gambar 121. Mug	295
Gambar 122. Stiker	296
Gambar 123. Pembatas buku	296
Gambar 124. Postcard.....	297
Gambar 125. Pin dan Gntungan kunci.....	298
Gambar 126. T shirt	299
Gambar 127. Peta Yogyakarta	300

BAB I PENDAHULUAN



A. Latar belakang Penciptaan

Pada awal tahun 2000 istilah *backpacker* mulai populer di Indonesia. *Backpacker* sendiri adalah derivat kata *backpack*. Akar katanya *back* dan *pack*. *Back*, yang di-Indonesia-kan 'belakang', berasal dari kata Inggris kuno *baec*. *Consice Oxford Dictionary* menyebut kata *baec* datang dari bahasa Jerman. *Pack* juga pinjaman bahasa Jerman; kata bendanya *pak*. Sebagai kata benda '*backpack*' diberi padanan kata '*rucksack*', di-Indonesia-kan ransel. Sebagai kata kerja "*backpack*" diartikan *travel atau hyke carrying*, bepergian atau jalan kaki dengan membawa ransel. Memang arti '*backpack*' telah meluas, ada yang mengartikannya *traveller* yang punya uang sedikit, namun ciri tetapnya adalah ransel mereka.

Backpacker adalah istilah yang secara historis telah digunakan untuk menunjukkan suatu bentuk perjalanan nasional/internasional independen yang murah. Faktor-faktor yang membedakan *backpacking* dari bentuk wisata lain adalah sebagai berikut: penggunaan angkutan umum sebagai sarana perjalanan, referensi penginapan, lama perjalanan, dan penggunaan ransel.

Meskipun tidak ada yang tahu pasti sejarah awal mula *backpacking*, tapi akar-akarnya dapat dilacak, setidaknya sebagian kecil sejarahnya yaitu melacak ke jalur *Hippie* tahun 1960-an, dan 70 yang kemudian berlanjut pada Jalan Sutera tua. Giovanni Francesco Gemelli Careri telah dikutip oleh beberapa referensi merupakan *backpacker* pertama di dunia. Sejak tahun 80-an sampai sekarang *backpacking* telah meluas ke berbagai wilayah di dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, maskapai penerbangan yang mematok biaya rendah telah memberikan banyak kontribusi pada perkembangan *backpacking*, begitu pula dengan perkembangan teknologi dan *gadget* seperti laptop, kamera, *iPod* dan komputer tablet, dengan alat-alat tersebut perkembangan *backpacking* telah disebarkan ke seluruh dunia.

Backpacker umumnya didominasi oleh kaum muda dengan mobilitas yang tinggi yaitu sering berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu daerah ke daerah lain. Karena kebiasaan berpindah-pindah ini maka ransel menjadi pilihan yang sangat praktis. Ransel inilah yang membedakan wisatawan *backpacking* dengan wisatawan lainnya.

Pesatnya kemajuan di dunia maya membuat *backpacking* cepat tersebar keseluruh Indonesia. Situs, blog, jejaring sosial menjadi media penyebaran informasi dengan cepat dan efektif sehingga *backpacking* dengan cepat menjadi bagian gaya hidup sebagian orang, laki-laki-perempuan, tua-muda. Pada akhir tahun 2008 perkembangan komunitas-komunitas *backpacking* berkembang sangat pesat, berbagai macam buku yang bertema *backpacking* atau *travelling* laku keras di pasaran. Salah satu contoh blog tentang *backpacker* yang banyak menjadi rujukan adalah <http://naked-traveler.com/> yang telah menerbitkan 3 buah buku yaitu "The Naked Traveller" 1-3 yang kesemuanya menjadi *best-seller*. Untuk forum komunitas banyak merujuk pada www.indobackpacker.com dan www.trackpacking.com, tentu masih banyak forum-forum lain yang bertema *backpacking* di dunia maya.

Hemat adalah alasan utama mengapa sebagian orang menyukai wisata *backpacking*. Tapi alasan lain memilih bepergian dengan cara *backpacking* adalah kebebasan untuk memilih tempat, memilih waktu yang tepat bahkan memilih transportasi dan penginapan. Berbeda jika kita berpergian menggunakan *travel agent* yang kesemua jadwal kita sudah diatur oleh pihak *travel agent*. Wisata *backpacking* disamping praktis, juga dapat menemukan tantangan baru, bagaimana cara menghemat uang seminimal mungkin, lebih kenal dengan keadaan kultur masyarakat daerah tujuan karena *backpacker* akan lebih sering berinteraksi dengan masyarakat setempat, bahkan mampu menemukan tempat-tempat eksotis yang bisa jadi luput dari informasi yang sudah ada.

Yogyakarta adalah salah satu tujuan wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri. Salah satu daya tarik kota Yogyakarta adalah predikat Daerah Istimewa dan sebagai kota budaya. Banyak sekali tempat-tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi dari wisata sejarah, wisata alam, wisata budaya dan wisata kuliner.

Yogyakarta juga dikenal dengan *living cost* nya yang masih rendah. Jauh berbeda dengan kota-kota lain seperti Jakarta, Makassar atau Bandung. Ini memberikan banyak keuntungan bagi para *backpacker* yang melancong ke Yogyakarta.

Sejauh ini para *backpacker* yang melancong ke Yogyakarta membutuhkan banyak informasi. Baik tentang penginapan, transportasi, tempat-tempat wisata, dan tempat makanan yang khas. Buku yang ada selama ini terkadang hanya membahas secara umum namun belum ada yang dikhususkan untuk para *backpacker* yang memerlukan informasi mengenai persiapan yang dilakukan sebelum memulai *backpacking* dan tips menekan *budget* selama wisata *backpacking*. Walaupun berbagai macam buku panduan wisata yang ada di pasaran banyak yang menawarkan panduan tentang wisata Yogyakarta baik wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah dan wisata kuliner namun semua sama dalam bentuk buku berupa teks dan foto. Maka dari itu perancangan panduan wisata untuk *backpacker* di Yogyakarta ini dalam bentuk komik. Dibuat berbeda agar bisa menjadi panduan sekaligus sebagai media hiburan bagi para *backpacker* yang akan melancong ke Yogyakarta.

B. Rumuan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang komik yang berisi informasi dan panduan wisata Yogyakarta sebagai kota wisata untuk *backpacker*?
2. Bagaimana mengenalkan kepada generasi muda tentang wisata *backpacking* melalui komik?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang komik bertema *backpacking* sebagai media informasi dan pembelajaran mengenai wisata *backpacking* sehingga bisa meningkatkan apresiasi anak muda untuk berwisata *backpacking*
2. Memberikan informasi mengenai panduan wisata *backpacking* di Yogyakarta tentang obyek wisata, transportasi, penginapan dan kultur masyarakat

Yogyakarta yang disesuaikan dengan *budget backpacker* dan dikemas melalui desain komik yang menarik, informatif dan komunikatif.

D. Batasan dan Lingkup Perancangan

Penulis membatasi perancangan komik tentang *backpacking* di Yogyakarta. Tema pada perancangan komik ini membatasi lingkup wilayah Propinsi DI Yogyakarta meliputi Kabupaten Sleman, Bantul, Gunung Kidul dan Kulon Progo yang mencakup tempat-tempat wisata, wisata kuliner, alat transportasi, penginapan, dan oleh-oleh khas daerah masing-masing.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi klien

Sebagai sumber informasi yang informatif dan komunikatif yang bisa digunakan sebagai panduan untuk berwisata *backpacker* di kota Yogyakarta

2. Manfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan komik ini sebagai referensi kepustakaan mengenai panduan wisata dalam bentuk komik.

3. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Sebagai studi literatur yang bisa digunakan sebagai informasi yang bisa disampaikan kepada murid/mahasiswa.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data primer didapatkan melalui wawancara kepada para *backpacker* yang telah melancong ke Yogyakarta dan identifikasi langsung ke tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh *backpacker*.

b. Data sekunder.

Data pendukung perancangan yang didapatkan dari buku, majalah, artikel, jurnal dan referensi online

2. Metode pengumpulan data

- a. Data verbal atau data kepustakaan didapatkan dari buku, majalah, jurnal dan referensi online.
- b. Data visual yang bisa didapatkan melalui buku, majalah dan referensi online yang terkait dengan topik.

3. Metode analisis data

Analisis data menggunakan 5W+1H, sebagai berikut:

a. *What* (apa)

Produk yang dibuat adalah komik yang bertema panduan dan informasi untuk para *backpacker* yang akan berwisata Yogyakarta. Komik ini akan berisi informasi mengenai berbagai obyek wisata baik wisata alam, budaya, sejarah dan kuliner, penginapan murah yang cocok bagi para *backpacker*, transportasi yang efektif dan tips-tips selama *backpacker* di Yogyakarta.

b. *Where* (dimana)

Penyebaran komik ini mencakup wilayah Indonesia dan disebarakan secara komersil melalui berbagai toko buku di seluruh Indonesia.

c. *When* (kapan)

Komik akan siap ada di pasaran pada bulan maret 2012, karena pada bulan tersebut mendekati hari libur panjang masa perkuliahan.

d. *Who* (siapa)

Target audience dari komik ini adalah :

- 1) Anak muda yang gemar berwisata *backpacker* yang membutuhkan informasi mengenai backpacker dan panduan wisata *backpacker* di Kota Yogyakarta.
- 2) Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang membutuhkan referensi tentang komik yang bisa dijadikan acuan dalam menunjang perkuliahan di DKV
- 3) Masyarakat umum yang menyukai komik sebagai media hiburan yang informatif dan komunikatif.

Karena penyebaran akan dilakukan di semua toko buku di Indonesia maka target audience dari komik ini adalah kelas menengah keatas.

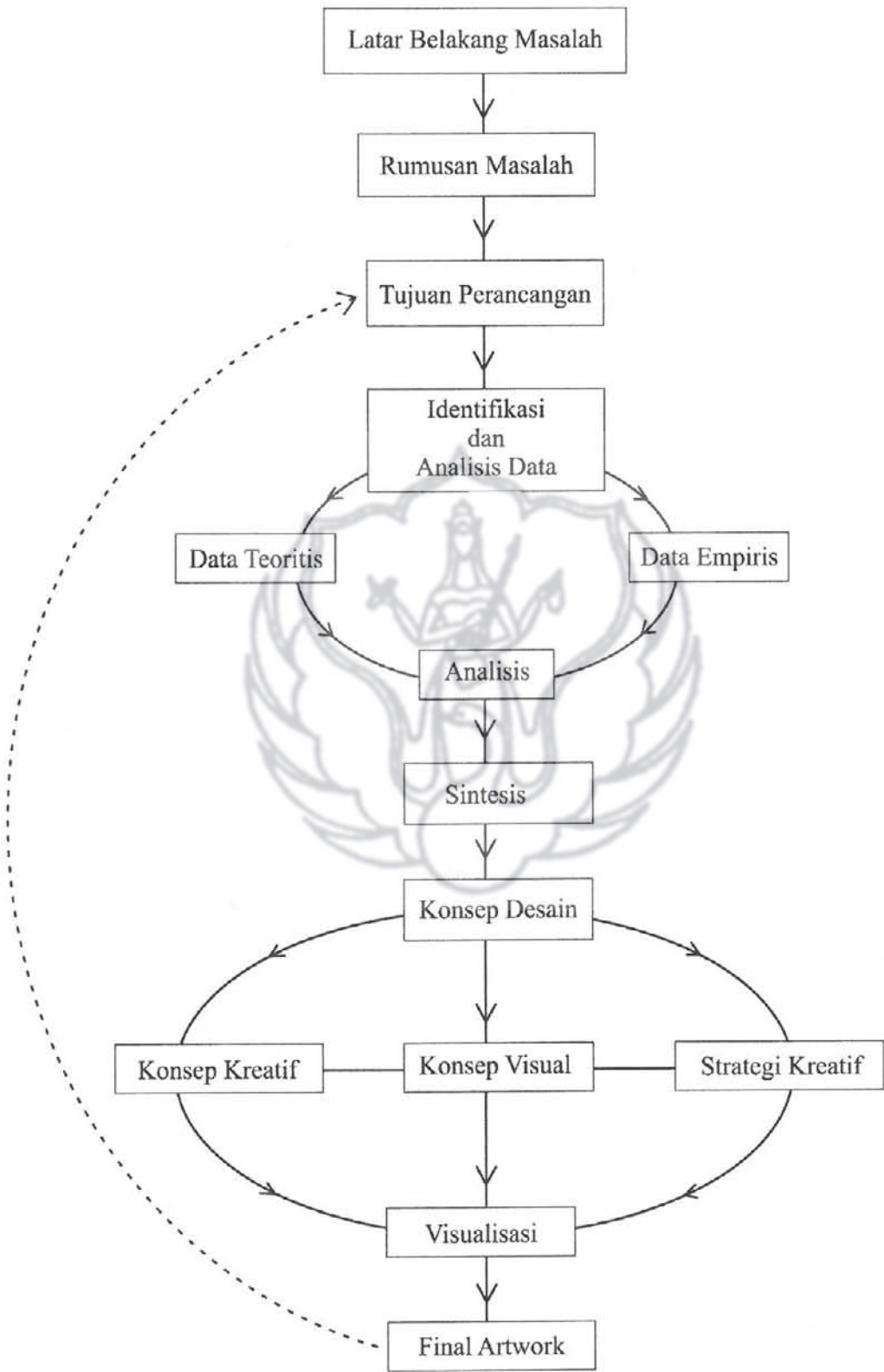
e. *Why* (kenapa)

Gaya hidup wisata *backpacker* akan terus berkembang didukung dengan berkembangnya teknologi internet yang memudahkan masyarakat dengan mudah memperoleh informasi tentang *backpacker* yang tumbuh subur melalui berbagai forum dan komunitas. Perkembangan ini harus didukung dengan perkembangan informasi melalui media cetak yang membahas pula mengenai *backpacker*. Selama ini informasi *backpacker* dalam bentuk komik yang telah ada di toko buku adalah mengenai info wisata *backpacker* ke luar negeri, belum informasi wisata *backpacker* yang memberikan informasi wisata dalam negeri yang lebih spesifik. Maka dari itu diharapkan komik ini dapat menambah informasi mengenai wisata *backpacker* dalam negeri.

f. *How* (bagaimana)

Informasi dan panduan wisata *backpacker* akan dirancang dalam bentuk komik. Alur cerita, karakter, dan gambar akan dibuat semenarik mungkin dan sejelas mungkin sehingga informasi yang disampaikan dapat mudah dipahami

4. Skema Perancangan



G. Sistematika perancangan

1. Pendahuluan

- A. Judul Perancangan
- B. Belakang Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. perancangan
- E. Batasan dan Lingkup Perancangan
- F. Manfaat Perancangan
 - 1. Manfaat bagi klien
 - 2. Manfaat bagi mahasiswa DKV
 - 3. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

G. Metode Perancangan

- 1. Data yang dibutuhkan
- 2. Metode pengumpulan data
- 3. Metode analisis data
- 4. Skema perancangan
- 5. Skematika Perancangan

2. Identifikasi dan Analisis Data

A. Identifikasi

1. Komik

- a. Pengertian komik
- b. Sejarah komik Dunia
 - 1) Sejarah komik Eropa
 - 2) Sejarah komik Amerika
 - 3) Sejarah komik Asia
 - a) Sejarah komik Jepang
 - b) Sejarah komik Cina
 - c) Sejarah komik Korea
- c. Sejarah komik Indonesia
- d. Bentuk dan jenis komik
- e. Basis media komik

- f. Elemen komik
- g. Kategori teknik cara pembuatan komik
- h. Kriteria komik yang baik
- i. Prosedur proses perancangan komik
- j. Hakikat komik
- k. Unsure pokok komik

2. *Backpacking*

- a. Pengertian *backpacking*
- b. Sejarah *backpacking*
- c. Tujuan *backpacking*
- d. *Backpacking* di Indonesia
- e. Keunggulan wisata *backpacking*

B. Analisis Data

1. Komik

- a. *What* (apa)
- b. *Where* (dimana)
- c. *Who* (siapa)
- d. *Why* (mengapa)
- e. *How* (bagaimana)

2. *Backpacker*

- a. *What* (apa)
- b. *When* (kapan)
- c. *Where* (dimana)
- d. *Who* (siapa)
- e. *Why* (mengapa)
- f. *How* (bagaimana)

3. Konsep Perancangan

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan kreatif

2. Strategi Kreatif

- a. *Target audience*
 - 1) Primer
 - 2) Sekunder
 - 3) demografis
- b. Isi pesan
- c. Format, bentuk, dan ukuran komik
 - 1) Wujud (*appereance*)
 - 2) Bentuk (*form*)
 - 3) Halaman Isi
- d. Pendekatan gaya visual penyajian komik
 - 1) Penyajian
 - 2) Tipografi
 - 3) Karakter tokoh
 - 4) Isi
 - a) Suasana
 - b) Gagasan
 - c) Penampilan
 - d) Karakter tokoh
 - 5) Bahasa
 - 6) Deskripsi gambar
 - a) Layout
 - b) Gaya gambar
 - c) Gaya gores
 - d) Teknik pewarnaan
- e. Gaya penulisan naskah
- f. Gaya visual
- g. Teknik visualisasi
- h. Teknik cetak

3. Konsep Komik

- a. Judul

- b. Tema
- c. Sinopsis
- d. Setting cerita
- e. Konflik cerita
- f. Tokoh utama
 - 1) Karakter tokoh utama
 - 2) Karakter tokoh pendukung
- g. Storyline
- 4. Biaya kreatif
- 4. Proses desain
 - 1. Data visual karakter tokoh
 - 2. Data visual pakaian
 - 3. Data visual setting
 - 4. Data visual pendukung cerita
 - A. Studi Visual
 - 1. Studi visual unsure properti
 - 2. Studi visual karakter tokoh utama dan pendukung
 - 3. Studi visual unsure arsitektural
 - 4. Studi visual panel dan balon kata
 - 5. Studi visual tipografi
 - 6. Studi visual warna
 - 7. Studi visual arsir
 - B. Desain Buku Komik
 - 1. Merancang halaman isi
 - 2. Merancang sampul
 - 3. Halaman isi
 - C. Studi Visual Media Pendukung
 - 1. Poster pameran
 - 2. Katalog pameran
 - 3. Display pameran
 - 4. Properti pendukung

5. *Merchandise*

5. Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran

